

2nd Newsletter



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CULT kurikulum: inovacija obrazovanja kroz umjetnost, kulturu i tehnologiju



Drage kolegice, kolege i dionici, sa zadovoljstvom vam predstavljamo drugo izdanje biltena projekta CULT (Kultura i Tehnologija), koje je ovoga puta usmjereno na jedno od njegovih ključnih postignuća: razvoj inovativnog kurikuluma za visoko obrazovanje, osmišljenog s ciljem hibridizacije umjetničko-kulturnih znanja i naprednih digitalnih tehnologija.

CULT kurikulum strukturiran je tako da studentima pruži multidisciplinarne i transverzalne vještine, omogućujući im djelovanje u sve digitaliziranim kulturnim i kreativnim industrijama. Njegova je vizija jasna: spojiti umjetnost, kulturu i tehnologiju u obrazovni put koji potiče kreativnost, kritičko razmišljanje i inovacije, istovremeno smanjujući rodne razlike u STEM područjima.

Zašto CULT kurikulum?

U kontekstu u kojem digitalizacija prožima valorizaciju, očuvanje i korištenje kulturne baštine, projekt CULT odgovara na izazove:

- Osnaživanjem studenata kompetencijama iz područja virtualne i proširene stvarnosti, umjetne inteligencije, Web 3D, imerzivne komunikacije i dizajna videoigara primijenjenih na kulturnu baštinu
- Pripremanjem studenata za rad u međunarodnim i interkulturalnim okruženjima, potičući inkluzivnost i pristupačnost
- Ohrabrivanjem studentica iz humanističkih znanosti na uključivanje u STEM područja, čime se povećava njihova zapošljivost i podržava rodna ravnopravnost u digitalnim profesijama.



Struktura kurikuluma



CULT kurikulum obuhvaća module kao što su:

- Digitalne tehnologije za kulturnu baštinu: istraživanje alata za digitalizaciju, očuvanje i diseminaciju kulturne baštine
- Tehnologije za proširenu stvarnost (XR): razvoj imerzivnih iskustava za kulturnu komunikaciju
- Web 3D i imerzivna komunikacija: kreiranje interaktivnih i angažirajućih digitalnih okruženja
- Umjetna inteligencija za inovaciju u digitalnoj baštini: integracija AI-a u svrhu generiranja kreativnog sadržaja i kulturnog pripovijedanja
- Dizajn i razvoj videoigara za kulturnu baštinu: osmišljavanje ozbiljnih (obrazovnih) igara koje promiču kulturne narative kroz igrificirano učenje

Svaki je modul osmišljen s jasno definiranim ishodima učenja, praktičnim radionicama i interdisciplinarnim pristupom kako bi se potaknula profesionalna spremnost, kreativnost i inovativno razmišljanje.

Što slijedi?

Trenutno je u tijeku organizacija i provedba radionica koje podržavaju oblikovanje i doradu modula kurikuluma. Ove radionice okupljaju nastavno osoblje, stručnjake i studente u aktivnosti sukreiranja, čime se osigurava da obrazovni sadržaji odgovaraju potrebama tržišta, tehnološkom razvoju i očekivanjima budućih kulturnih profesionalaca.



Ostanite povezani



Zahvaljujemo svim partnerima na kontinuiranoj predanosti i veselimo se što ćemo uskoro podijeliti nove rezultate i mogućnosti za suradnju u osnaživanju nove generacije inovatora na raskrižju kulture i tehnologije.



**OSTANITE U TOKU S
AKTIVNOSTIMA SEKTE!**



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

